4

WILLY VANDERSTEEN

Le Chevalier Rouge

LA DAME DES PORTES



EDITIONS ERASME

WILLY VANDERSTEEN

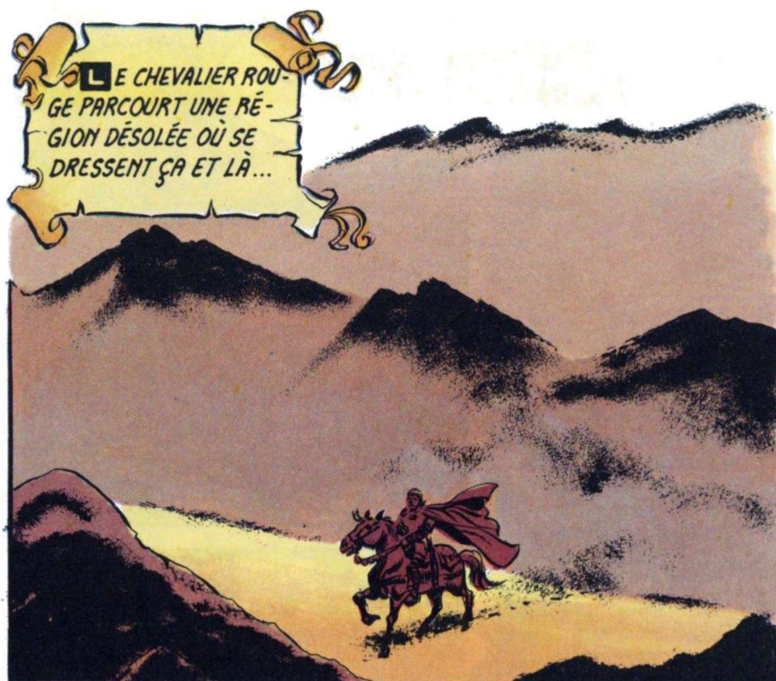
LA DAME DES PORTES

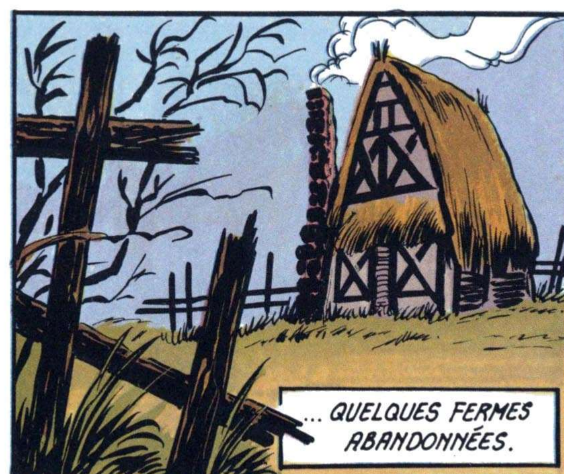


Dessins et scénario: Karel Biddeloo



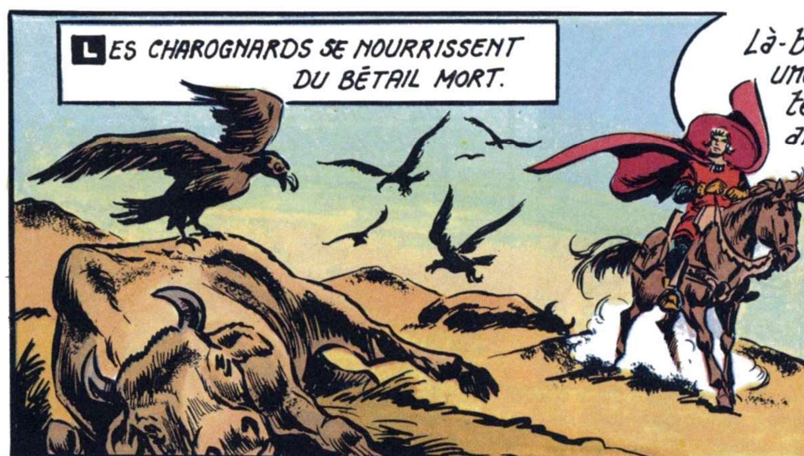
Editions Erasme
Bruxelles - Anvers


LE CHEVALIER ROUGE PARCOURT UNE RÉGION DÉSOLÉE OÙ SE DRESSENT ÇA ET LÀ...


... QUELQUES FERMES ABANDONNÉES.

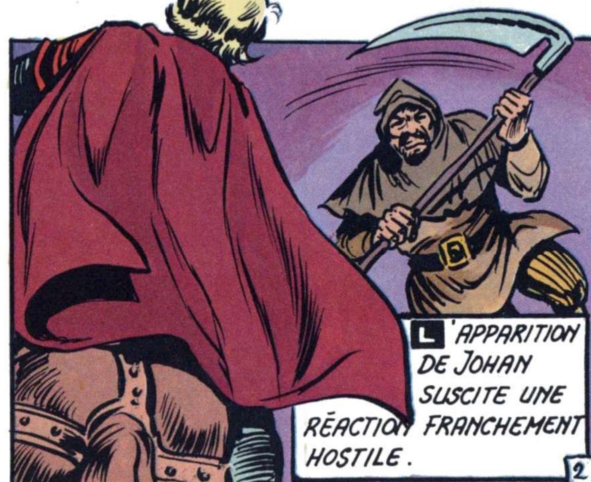

LA TERRE SÈCHE DES LABOURS FILE COMME DE LA POUSSIÈRE ENTRE LES DOIGTS.


Ce soc de charrue n'est même pas rouillé ! De quelle calamité ce pays a-t-il donc été frappé ?
1


LES CHAROGNARDS SE NOURRISSENT DU BÉTAIL MORT.


Là-bas, un homme et une femme s'apprêtent à partir avec armes et bagages !
Peut-être pourront-ils me dire ce qui s'est passé ici !




L'APPARITION DE JOHAN SUSCITE UNE RÉACTION FRANCHEMENT HOSTILE.
2


LA LAME ACÉRÉE DE LA FAUX LUI EFFLEURE LE VISAGE EN SIFFLANT.




Doucement, bonhomme ! Je ne viens pas en ennemi !


Ne lui faites pas de mal, messire ! Il ne songeait qu'à me protéger !


C'est vrai ! Le soir tombe... On craint le Peuple de la Nuit !
Le Maître des Portes ne nous protège plus ! Pourquoi nous a-t-il abandonnés ?


Le Maître des Portes ! Mais c'est un personnage de légende ! Vous vous moquez de moi ?
3


Non, seigneur. Ce mystérieux suzerain est bien réel !
De mémoire d'homme il a toujours résidé en son château de Castellamare !


On chuchote parmi les serfs que le Maître des Portes règne sur des puissances infernales et qu'il les tient en bride !


Castellamare abrite un monde terrifiant qui ne doit jamais connaître la liberté... LE PEUPLE DE LA NUIT !

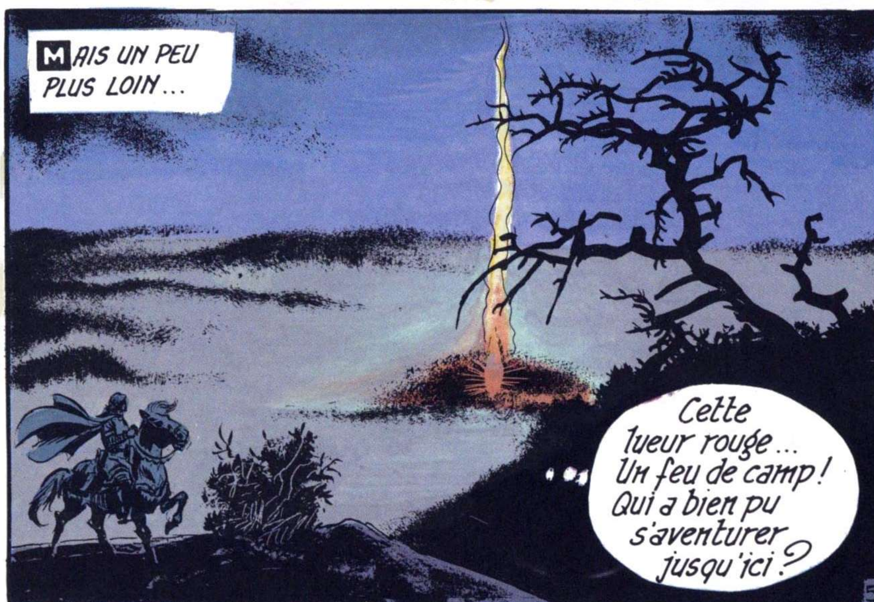

J'hésite à vous croire. Votre terreur est sincère mais n'est-ce pas de la superstition ?


Avant que le Maître des Portes ne disparaisse, ce pays était prospère et ensoleillé !


Aujourd'hui, Castellamare signifie pour nous ruine et désolation. Fuyez avec nous les dangers de la nuit !
4


SANS ATTENDRE LA RÉPONSE DE JOHAN, LE COUPLE S'ÉLOIGNE EN TOUTE HÂTE.
Quelque chose leur inspire une peur terrible, c'est sûr ! Je veux tirer cette histoire au clair !


Le paysan m'a indiqué la direction de Castellamare ! J'y vais !


MAIS UN PEU PLUS LOIN...
Cette lueur rouge... Un feu de camp ! Qui a bien pu s'aventurer jusqu'ici ?
5


JOHAN LANCE SON CHEVAL AU GALOP EN DIRECTION DU CAMPEMENT.


A SON APPROCHE, UN GUERRIER SOLITAIRE SE DRESSE, L'AIR MÉFIANT.


PROMPT COMME L'ÉCLAIR, IL DÉGAÎNE L'ÉPÉE QU'IL PORTE SUR LE DOS.


6


MAIS À PEINE JOHAN S'EST-IL INSCRIT DANS LE CERCLE DE LUMIÈRE QUE L'HOMME BAISSE L'ARME.


Johan ! Le chevalier rouge ! Voilà une rencontre bien imprévue !

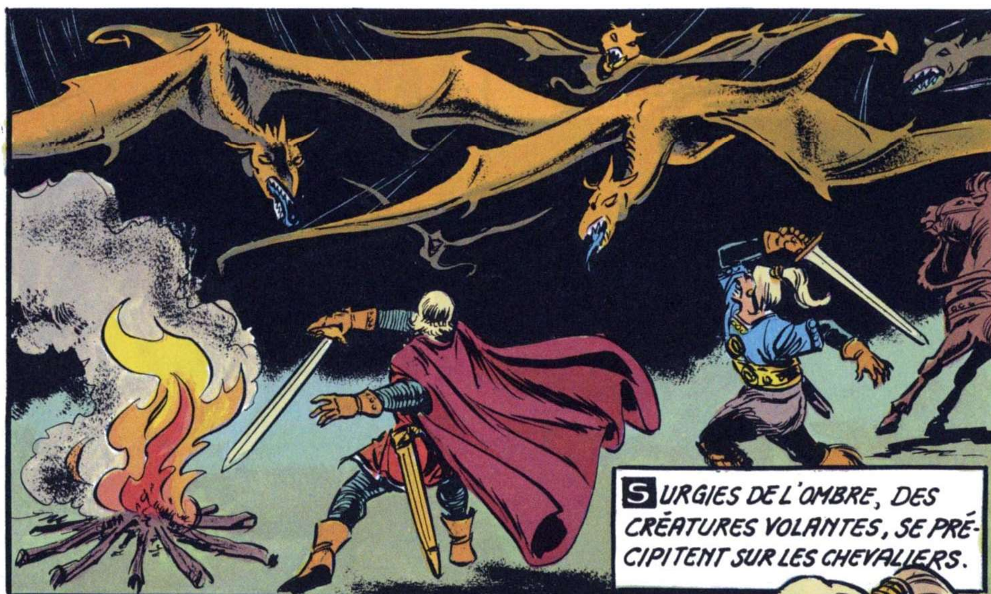

Tu es Huon le Solitaire ! On m'a souvent parlé de toi au cours de mes randonnées !
Nous sommes deux chevaliers errants qui défendons par l'épée le faible et l'opprimé !


Es-tu ici pour les mêmes raisons que moi ? Cherches-tu à soulager la détresse des gens qui fuient cette contrée ?
Oui, mais je sais peu de chose... De vagues rumeurs. Et toi, Huon ?


Je sais seulement que l'explication se trouve à Castellamare. Et le château n'est plus très loin !

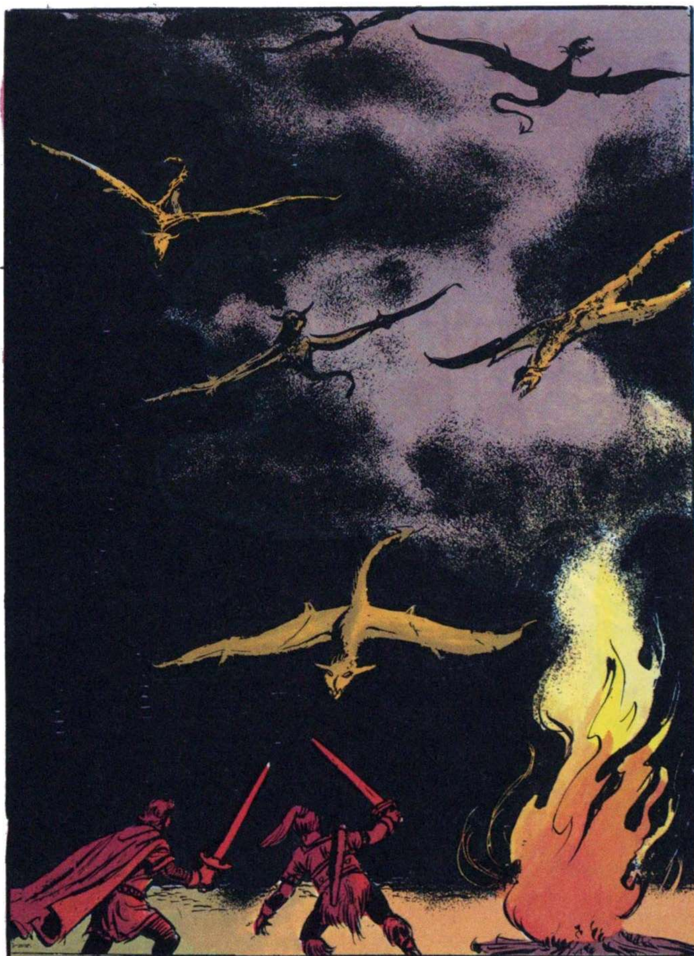

UN BATTEMENT D'AILES DANS LA LUMIÈRE FAIT SURSAUTER JOHAN.
Bonté divine ! Attention !
7




SURGIES DE L'OMBRE, DES CRÉATURES VOLANTES, SE PRÉCIPITENT SUR LES CHEVALIERS.


RÉAGISSANT IMMÉDIATEMENT, JOHAN ET HUON, ÉPÉE EN MAIN, REPOUSSENT L'ASSAUT.


Tiens-toi prêt, Johan ! Ils reviennent à la charge !
8





UN NOUVEAU COMBAT S'ENGAGE ENTRE LES DEUX HOMMES ET LEURS ASSAILLANTS.



Ils semblent avoir peur des flammes, Huon ! Cela me donne une idée !
9



Fais comme moi. Retire une torche du feu et brandis-la !



AVEUGLÉS PAR LES FLAMMES, LES MONSTRES AILÉS, EN EFFET, RECULENT.



ET LES TÉNÈBRES, D'OÙ ILS AVAIENT JAILLI, SE REFERMENT BIENTÔT SUR EUX.



On n'a pas assez de bois pour transformer ce feu en brandons durant toute la nuit. S'ils reviennent...



Tu as raison ! Ce serait un suicide de rester ici. Castellamare est juste au nord ! Allons-y dès à présent !
10


LES CHEVALIERS SAUTENT EN SELLE ET SE DIRIGENT VERS LE NORD.
Que penses-tu des monstres volants qui viennent de nous attaquer ?


Il s'agit probablement d'éclaireurs du PEUPLE DE LA NUIT !


SOUDAIN, LE CHEVAL DE JOHAN SE MET À HENNIR ET S'IMMOBILISE.


Ma monture semble effrayée par quelque chose. Reste ici, je vais voir derrière ces rochers!
11


Par Saint Georges !


Trois chevaliers massacrés en un combat sans merci ! C'est tout récent !


Sans doute voulaient-ils aussi aider la population locale et résoudre l'énigme de Castellamare !
Possible ! Hélas, ils ont eu moins de chance que nous face au PEUPLE DE LA NUIT !


LE SOLEIL SE COUCHE À L'HORIZON TANDIS QUE NOS AMIS FINISSENT D'ENTERRER LES MORTS.
Allons, Johan ! Tâchons d'arriver à Castellamare avant qu'il ne fasse trop sombre !
12

Johan ! Cette ombre... Un nouvel assaut !

Ils ont leur compte ! Ces diables voulaient nous empêcher d'atteindre Castellamare !?

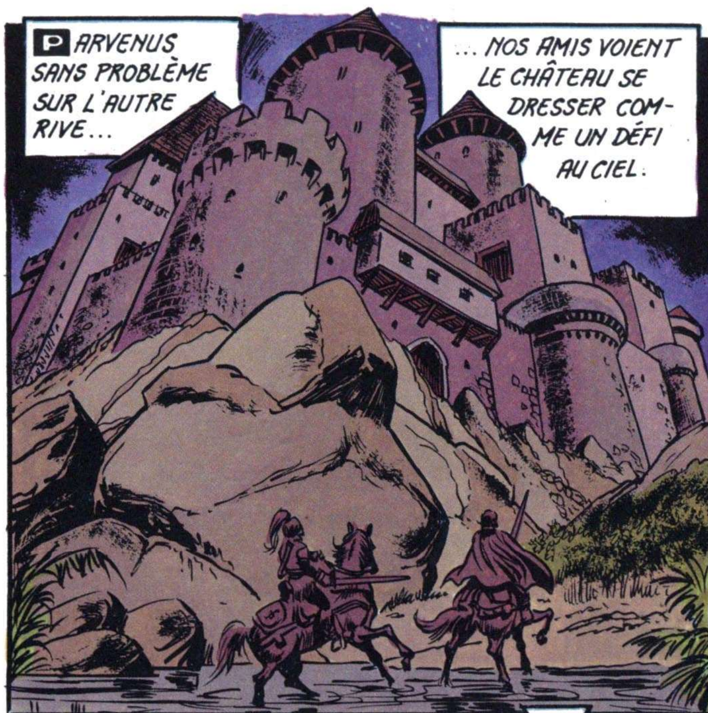
Alors, ils ont échoué. Regarde, Huon ! La forteresse est devant nous !

DOS À DOS, LES DEUX CHEVALIERS SE DÉFENDENT AVEC TANT D'ARDEUR QU'ILS OBLIGENT LEURS AGRESSEURS À BATTRE EN RETRAITE.

13






PARVENUS SANS PROBLÈME SUR L'AUTRE RIVE...
... NOS AMIS VOIENT LE CHÂTEAU SE DRESSER COMME UN DÉFI AU CIEL.


Des dimensions colossales ! On dirait une demeure de géants !
En tout cas, notre arrivée semble être passée inaperçue !


Peut-être Castellamare n'est-il pas habité ! Laissons nos chevaux ici et continuons à pied !
15


AVANT DE SUIVRE JOHAN, HUON TIRE DE SES FONTES UN PETIT ARC ET DES FLÈCHES.




Étonnant ! Cela ressemble à un vaste labyrinthe !
Soyons prudents, Huon ! Je suis sûr qu'on nous observe !


EN EFFET, SANS BRUIT, UNE FORME INQUIÉTANTE SE DÉTACHE DE LA PÉNOMBRE.
16


Huon ! Là-haut !


Bienvenue, messires Johan et Huon !


Descends ces escaliers, l'ami ! Qui es-tu ?


Zaro le valet, votre guide en ces lieux, Messires !


Soyez sans crainte. Je ne suis pas armé !
SOUDAIN, HUON BANDE SON ARC ET TIRE UNE FLÈCHE EN DIRECTION DE ZARO.
17


LE TRAIT FRÔLE EN SIFFLANT LA TÊTE DE ZARO ET SEMBLE SE PERDRE DANS LA NUIT.


MAIS UN CRI TERRIFIANT ACCOMPAGNE BIENTÔT LA CHUTE D'UN MONSTRE AILÉ.


Les éclaireurs du Peuple de la Nuit sont hardis. Grâce au ciel, messire Huon ne manque jamais sa cible !


Merci. J'aurais pu toutefois m'en tirer seul. Mon corps difforme ne manque pas de vigueur !


Assez bavardé, valet !
Dis nous vite ce qui se passe ici, ou la seconde flèche...


Pas de menace inutile ! Votre curiosité sera satisfaite, Messires !
18


Bienvenue Chevaliers ! Votre présence ici revêt une grande importance !


Permettez-moi, messires, de vous présenter à Dame Ingrid, la Maîtresse des Portes !
Vous êtes les premiers à être parvenus à Castellamare ! Tous les autres ont été refoulés par le Peuple de la Nuit !


Dame Ingrid, où est le Maître des Portes ?
Je vais répondre à vos questions, messire Johan. Suivez-moi !
19


Comment se fait-il que vous et Zaro connaissiez nos noms ?


Mes dons de prescience... Nul ne peut venir à Castellamare sans que je sache qui il est et ce qu'il veut !


Doit-on la croire ? Cela ressemble à de la sorcellerie !
Je comprends de moins en moins... eh!? Voilà un bien curieux collier!


INGRID CONDUIT NOS AMIS DANS UNE COUR INTÉRIEURE OÙ SE DRESSE UN ÉTRANGE MAUSOLÉE.


Mon époux, Gardian, Maître des Portes, a disparu voici un an. J'ai fait ériger ce monument à sa mémoire !
20


Votre mari a disparu... Mais êtes-vous sûre qu'il soit mort ?


ZARO SE MET SOUDAIN À CRIER EN TRÉPIGNANT.
Non, Gardian n'est pas mort !
Il a manqué à son devoir séculaire et il a trahi la Dame des Portes !

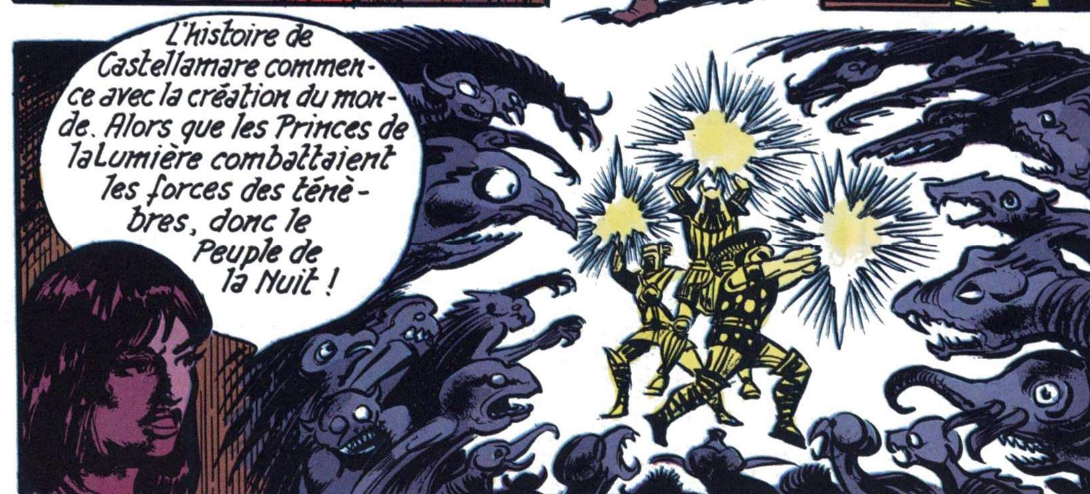

Tais-toi, Zaro. Nous n'avons que des soupçons. Les preuves nous manquent !


Ce mausolée est vide ! Je viendrai l'inspecter quand il fera jour !


A présent, je vous conduis à vos appartements !
Quand vous vous serez rafraîchis, je vous révèlerai, à table, le terrible secret de Castellamare !
21


TANDIS QUE ZARO PANSE LES BÊTES, NOS AMIS FONT LEUR TOILETTE.


APRÈS QUOI ILS SONT INTRODUITS PAR LE VALET DANS LA SALLE DES CHEVALIERS.


L'histoire de Castellamare commence avec la création du monde. Alors que les Princes de la Lumière combattaient les forces des ténèbres, donc le Peuple de la Nuit !


Comment a fini ce combat ? Et qu'est devenu le Peuple de la Nuit ?
22


Les maîtres des ténèbres, vaincus, se retirèrent. Leurs créatures se dispersèrent cherchant refuge de par le monde, dans les lieux obscurs !


Les plus dangereux éléments furent relégués pour toujours dans des géhennes souterraines. Castellamare est édifié au-dessus de ces prisons !


La garde des Portes des galeries fut confiée à Gardian, mon époux. Peu avant sa disparition, Gardian fit une terrible découverte !


A l'appel des magiciens noirs qui invoquaient les forces du mal, le Peuple de la Nuit avait déserté grottes et cavernes pour se mettre au service du Diable !


Le Peuple de la Nuit veut reconquérir le terrain perdu. Certains de ses éléments font déjà régner la terreur autour de Castellamare. Vous en avez fait l'expérience !


Nos ennemis ne sont actifs que la nuit car la lumière leur est fatale. Mais je ne puis admettre que les pouvoirs confiés à Gardian soient bafoués !


Courage ! Nous sommes à vos côtés, dame Ingrid !
Soyons prêts ! De combien de temps disposons-nous encore ?

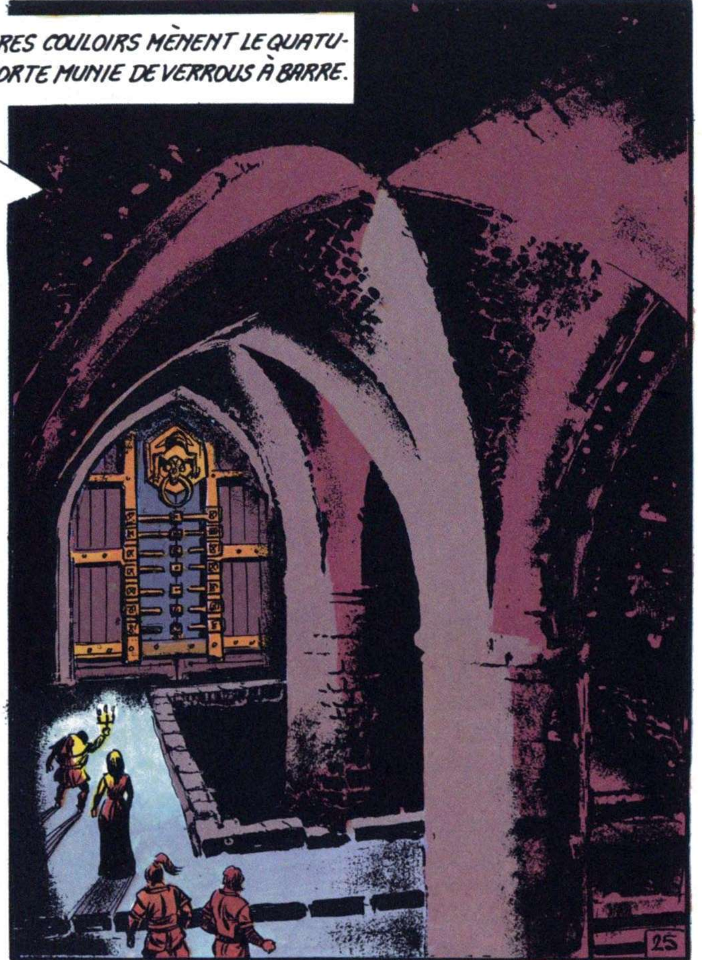

Le temps ? Hahaha, messires, à Castellamare, le temps s'est arrêté. Voyez vous-mêmes !


Bonté divine ! Ce sablier ne fonctionne pas ! Je n'en crois pas mes yeux !
Impossible ! Ce doit être une illusion !


Nullement ! Si autour de nous, le jour et la nuit se succèdent, ici on ne vieillit pas. On ne ressent plus ni la fatigue, ni la faim, ni la soif !


Vous savez presque tout ! Venez, je vais vous montrer...
...les portes derrière lesquelles vit le Peuple de la Nuit !




DE SOMBRES COULOIRS MÈNENT LE QUATUOR À UNE PORTE MUNIE DE VERROUS À BARRE.


Cinq barres sur sept sont déverrouillées. Qui a pu... ?


Seul le Maître des Portes est en mesure d'actionner ces verrous. Il nous a trahis !


Un verrou saute chaque nuit depuis cinq nuits. Si c'est l'oeuvre de Gardian, il a dû agir sous la contrainte !


Ce soir, dame Ingrid, nous nous posterons ici pour surprendre le coupable !


Simon, dans deux jours, la porte s'ouvrira !
Il faut à tout prix empêcher cela !


AUX PREMIÈRES LUEURS DE L'AUBE, LES ÉCLAIREURS DE LA NUIT REGAGNENT LEURS REFUGES.

GRISE EST LA LUMIÈRE QUI ÉCLAIRE CASTELLAMARE.
Crois-tu vraiment, Johan, qu'une partie du Peuple de la Nuit s'est dispersée de par le monde ? On aurait eu vent de son existence !
J'y ai longuement réfléchi, Huon. Selon moi, Ingrid a dit la vérité !
Comment expliquer, sinon, les légendes qui courent sur les vampires, les loups-garous, les lutins, que sais-je encore ?
Nous avons deux épées pour répondre aux menaces, Johan ! Je ne crains rien !
Va voir ce qu'il y a d'utilisable dans la salle d'armes, Huon !
Pour ma part, je vais jeter un coup d'oeil au mausolée !

INGRID FAIT VISITER LA SALLE D'ARMES À HUON...
...TANDIS QUE JOHAN CHERCHE LE MOYEN...
...DE PÉNÉTRER DANS LE MAUSOLÉE.
La grille de fer pivote sur des gonds !
La sculpture de cette pierre tombale...
...représente-t-elle le Maître des Portes ?
LE CHEVALIER NE SE DOUTE PAS QU'IL EST ÉPIÉ PAR ZARO.


Qu'y aurait-il là dessous ? Cette dalle sonne creux !


Mais je ne parviens pas à la bouger ; elle semble solide comme un roc !


Peut-être mon imagination bat-elle la campagne !
Allons voir ce que Huon a pu trouver dans la salle d'armes !


A PEINE JOHAN A-T-IL LE DOS TOURNÉ QUE LA DALLE DU MAUSOLÉE S'ENTROUVRE EN GLISSANT.
29


A TRAVERS LA GRILLE, UNE FORME SOMBRE LANCE UN REGARD DE HAINE À NOTRE AMI.


Fou ! On ne résiste pas au Peuple de la Nuit. A la lumière tu ne risques rien mais gare à toi si tu affrontes la pénombre !


Après ce passage voûté, j'atteindrai la salle des chevaliers !


JOHAN SE TROMPE.


30


IL PARVIENT IN EXTREMIS À SE SOUSTRAIRE À L'ÉTREINTE DES GRIFFES MAIS...


...UN PUISSANT COUP DE QUEUE LE FAIT BASCU-LER.

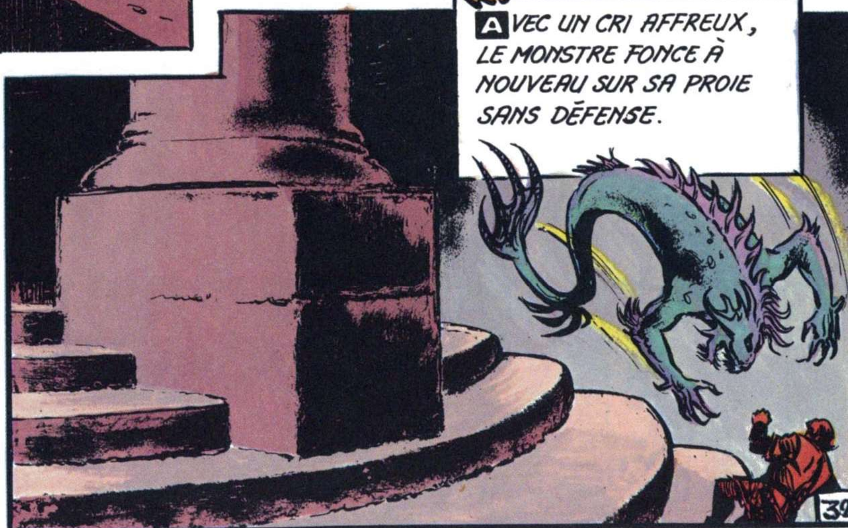

IL TOMBE LA TÊTE LA PREMIÈRE...


...ABANDONNANT SON ÉPÉE SUR L'ESCALIER.
31

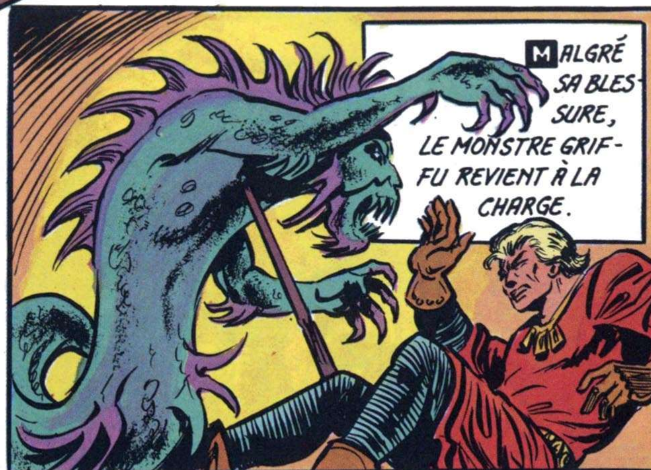

IL DÉGRINGOLE LES MARCHES À VIVE ALLURE...


...ET SE RETROUVE ÉTENDU SUR LES PIERRES FROIDES, UN ETAGE PLUS BAS, PRESQUE INCONSCIENT.

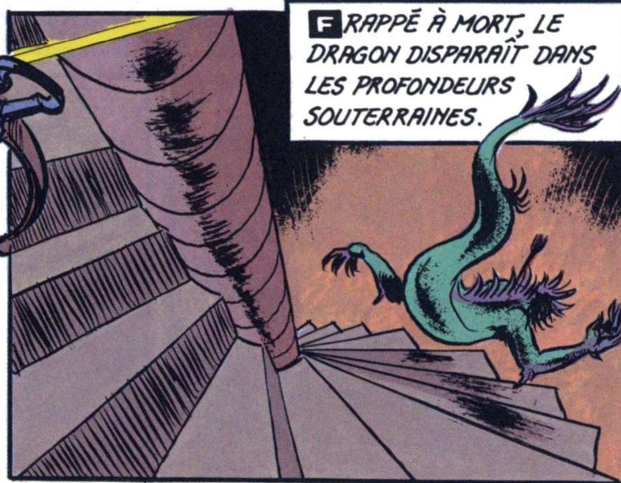

APRÈS UN COURT INSTANT...
Ciel ! Mon épée !...
Je suis perdu !


AVEC UN CRI AFFREUX, LE MONSTRE FONCE À NOUVEAU SUR SA PROIE SANS DÉFENSE.
32


LANCÉ D'UNE MAIN SÛRE, UN ÉPIEU LE FRAPPE DANS SON ÉLAN.


MALGRÉ SA BLESSURE, LE MONSTRE GRIFFU REVIENT À LA CHARGE.


A LA SECONDE MÊME, UN CARREAU D'ARBALÈTE PART EN VIBRANT.


FRAPPÉ À MORT, LE DRAGON DISPARAÎT DANS LES PROFONDEURS SOUTERRAINES.


C'est de là-haut que m'est venu ce secours imprévu !
33


HUON ET INGRID L'OBSERVENT DU HAUT DES MARCHES.
Sans ton intervention, Huon, j'étais mort ! Tu savais donc où j'étais ?


Dame Ingrid a eu le pressentiment que tu courais un danger. Elle m'a conduit ici !
Le Peuple de la Nuit s'enhardit. Il devient périlleux de s'aventurer seul dans les endroits sombres !


ZARO S'APPROCHE DU TRIO D'UN PAS INCERTAIN.
Je t'avais donné l'ordre de veiller sur Johan. Pourquoi l'as-tu laissé seul ?


Je suis resté en arrière parce que j'ai cru voir bouger une forme humaine dans le mausolée !
34

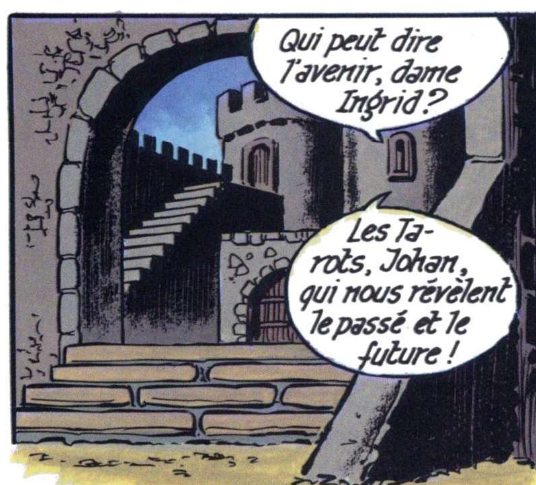

Tu en es sûr, Zaro ? Cet homme n'a pas laissé de trace ?
Non, messire Johan. Mais je jurerais qu'il y avait bien quelqu'un dans le mausolée !


Depuis la disparition de mon époux, tu vois des fantômes partout, Zaro. Occupons-nous de choses plus sérieuses !


Si les deux derniers verrous sautent, rien ne s'opposera plus au déferlement du Peuple de la Nuit !


Cette nuit, Huon et moi veillerons près des portes. J'espère que nous pourrons écarter la menace !


Peut-être ! Mais je veux d'abord étudier l'avenir pour voir quelle sont nos chances de vaincre. Venez !
35


Qui peut dire l'avenir, dame Ingrid ?
Les Tarots, Johan, qui nous révèlent le passé et le future !


SOUS LES YEUX DE NOS AMIS, INGRID PREND UN PAQUET ENVELOPPÉ DE SOIE NOIRE.
Le tarot est un jeu de 78 cartes, mais nous ne retiendrons...


...que les cartes principales ou "arcanes majeurs". Il y en a 22, comme les perles de ce collier qui, pour la méditation, m'aide à me graver dans l'esprit les symboles des cartes !


INGRID DÉPLIE LE LINGE DE SOIE NOIRE SUR LA TABLE PUIS ÉTALE LES CARTES.
Je les dispose en croix. Chacun de vous devra choisir une carte et la retourner à mon signal ! Vous d'abord, Huon !
36


ET HUON CHOISIT...
LA MORT !


XIII


Plutôt qu'une vraie mort, Huon, c'est une transformation, une "renaissance"... Un signe d'espoir !
Zaro, tu as tiré LE FOU... De la folie est née la sagesse. Un choix crucial t'attend où tu devras triompher de ton angoisse et de tes doutes !


LE FOU


La troisième carte m'est destinée. C'est l'IMPÉRATRICE, la "fille de la puissance" !


III
L'IMPÉRATRICE


Dois-je gouverner à la place de Gardian, mon époux ? La réponse ne tardera pas. A présent, c'est votre tour, Johan !
37


Toute votre vie est vouée au symbole de cette carte ! JUSTICE ! Sur vous pèse la plus lourde menace !


VIII
JUSTICE


Nous sommes quatre ! Que représente la cinquième carte au milieu ?


LE DIABLE ! Il symbolise nos ennemis... L'hystérie, la destruction et le chaos que le Peuple de la Nuit veut faire régner sur le monde !


XV
LE DIABLE


Le rôle dévolu à chacun de nous est bien établi. Et il est inéluctable. Etes-vous prêts à faire le sacrifice de votre vie, si c'est nécessaire ?
Tant que je pourrai tenir une épée, je combattrai pour vous !
Moi de même. Un dernier mot avant d'aller monter la garde !
...... Quelle est l'origine du tarot ?
38


Après la disparition de l'Atlantide, quelques initiés transmirent leur science à l'Egypte sous la forme de 78 figures. Le tarot, clef de la magie, se répandit plus tard en Europe, grâce aux Gitans !


ENHARDIS PAR L'OBSCURITÉ CRÉPUSCULAIRE, LES ÉCLAIREURS DU PEUPLE DE LA NUIT TOURNENT AU-DESSUS DE CASTELLAMARE.


ZARO DEMEURE AUPRÈS DE SA MAÎTRESSE ET NOS AMIS VONT MONTER LA GARDE.
Ingrid avait raison. On ne ressent plus ici ni fatigue, ni faim, ni soif. Le temps s'est arrêté !


MAIS À MESURE QUE LES HEURES PASSENT, UNE LOURDE TORPEUR S'EMPARE DE JOHAN.
39

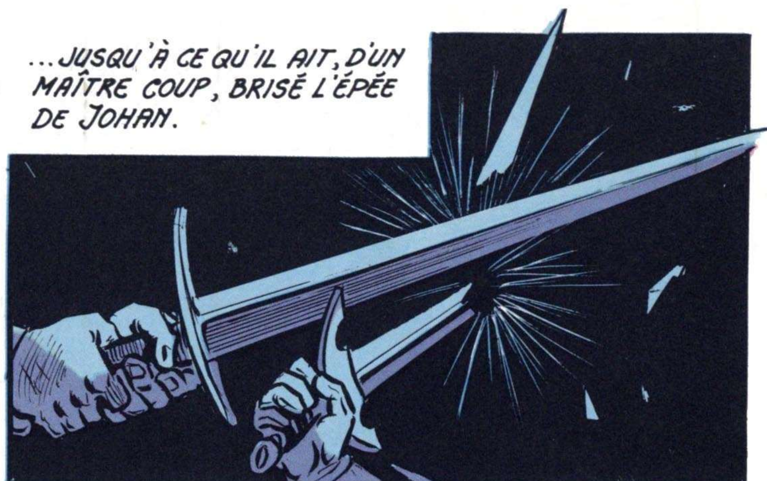

HUON LUI AUSSI TOMBE, ÉTOURDI, SUR LE PAVEMENT.


DANS SON TROUBLE SOMMEIL, JOHAN VOIT APPARAÎTRE UNE SILHOUETTE FANTOMATIQUE.


L'APPARITION, AUSSITÔT, SE RUE SAUVAGEMENT SUR LE CHEVALIER.


TANDIS QUE ZARO VEILLE DEVANT SA PORTE CLOSE, INGRID S'EST REPLONGÉE DANS LES TAROTS.
40


LE SPECTRE RENOUVELLE SES ASSAUTS FURIEUX...


...JUSQU'À CE QU'IL AIT, D'UN MAÎTRE COUP, BRISÉ L'ÉPÉE DE JOHAN.


C'est l'homme qui était représenté sur la dalle du mausolée ! Le Maître des Portes !


AVEC UN RIRE GRIMAÇANT, GARDIAN DONNE LE COUP DE GRÂCE.
41


APRÈS UN MOMENT, JOHAN ET HUON SORTENT DE LEUR ÉTRANGE LÉTHARGIE.
Quel affreux cauchemar ! Dieu merci, ce n'était qu'un rêve !


Nous avons eu le même songe, Johan. Mais tandis que tu affrontais Gardian, j'étais aux prises avec une horde de monstres, ce qui m'empêchait de t'aider !


Si ce rêve est la préfiguration de ce qui nous attend, nous...
Peut-être Ingrid pourra-t-elle... Bon sang, Huon ! La porte !


L'avant-dernier verrou a sauté durant notre sommeil. Pourrons-nous empêcher, la nuit prochaine, que... ?


Non, Johan, vous ne le pourrez pas. Mais je sais à présent ce qu'il est advenu de mon époux et pourquoi il vous a envoyé ce rêve !
42


Quelles étaient ses raisons, dame Ingrid ?
Il voulait, avant l'ultime combat, que vous perdiez votre confiance en vous, Johan !


Zaro avait raison. Mon époux a manqué à son devoir séculaire. Il s'est rangé aux côtés du Peuple de la Nuit. Les tarots ont balayé mes derniers doutes à ce sujet !


Avons-nous la moindre chance de remporter la victoire, dame Ingrid ?
Je dispose d'un dernier moyen pour faire pencher le sort en votre faveur... Les RUNES !
43


Ce sont bien les symboles magiques des anciens Germains ?


Exact, Johan. Les druides pouvaient, grâce à ces symboles, invoquer les esprits de l'eau, du feu, du vent, de la terre... Et ils en obtenaient certaines faveurs. Imitons-les !


Le sang donne plus de force aux signes runiques. Ton poignard, Zaro !


Ingrid ! Vous êtes folle !


SANS UNE HÉSITATION, LA JEUNE FEMME SE FAIT UNE PROFONDE ENTAILLE À L'AVANT-BRAS.
44


Johan ! Huon ! Donnez-moi vos épées !


AVEC LA POINTE DU POIGNARD ENSANGLANTÉ ...
... INGRID TRACE DES SIGNES MYSTÉRIEUX SUR LES DEUX LAMES.


Restez prudents ! Vos épées sont à présent dotées d'une puissance terrible !
Mais n'oubliez pas que celle de Gardian vaut les vôtres !


UN PEU PLUS TARD, INGRID LONGE AVEC ZARO LES PARAPETS DE CASTELLAMARE.

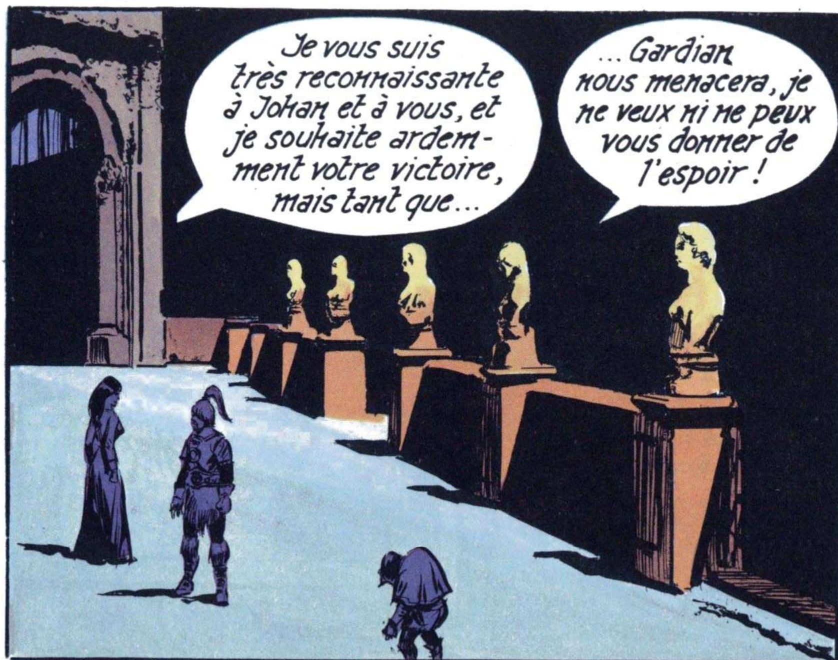

Je m'y risque, Johan ?
Parle-lui, Huon ! Pourquoi tarder davantage ?
45


Ingrid, si le combat tourne à notre avantage et que nous survivons ...
... que deviendrez-vous ? Resterez-vous ici ou quitterez-vous le château ?


Mon sort est indissolublement lié à Castellamare, Huon. Je ne quitterai pas cet endroit !


Alors me laisserez-vous vivre ici avec vous. C'est mon voeu le plus cher. Vous acceptez ?


JOHAN REMARQUE QUE ZARO GUETTE ANXIEUSEMENT LA RÉPONSE D'INGRID.
46





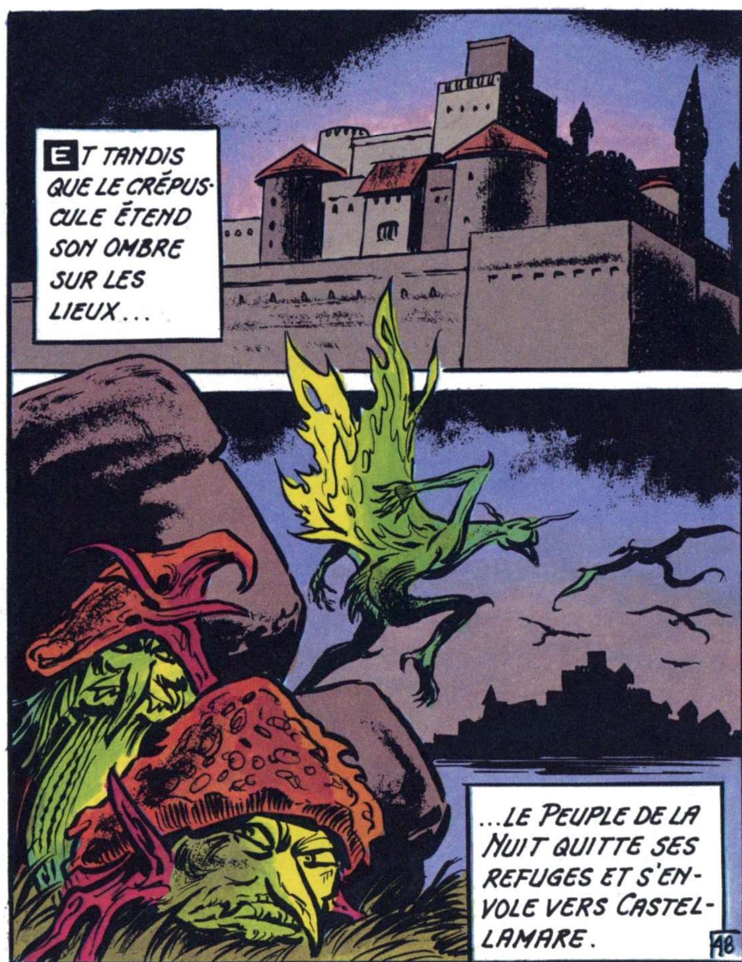


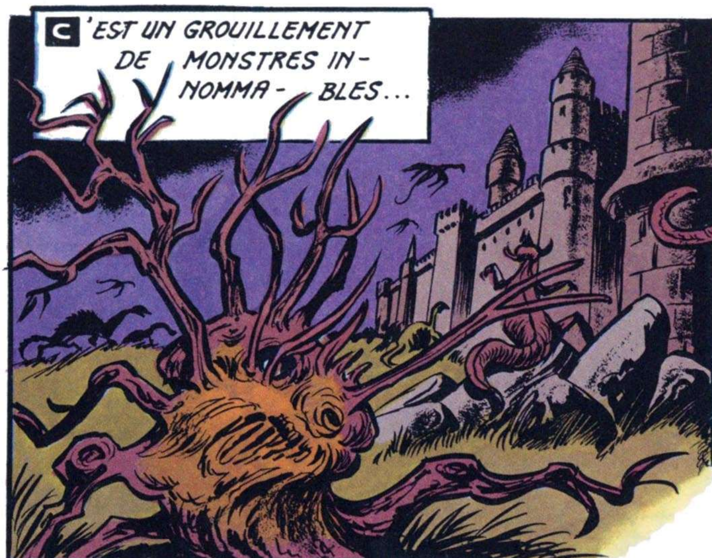
Bon ! Nous allons nous poster près des portes. Je suis curieux de voir si les signes runiques vont agir efficacement !

47



Précédés de Zaro, le chevalier rouge et Huon se rendent dans la partie habitée de la forteresse.



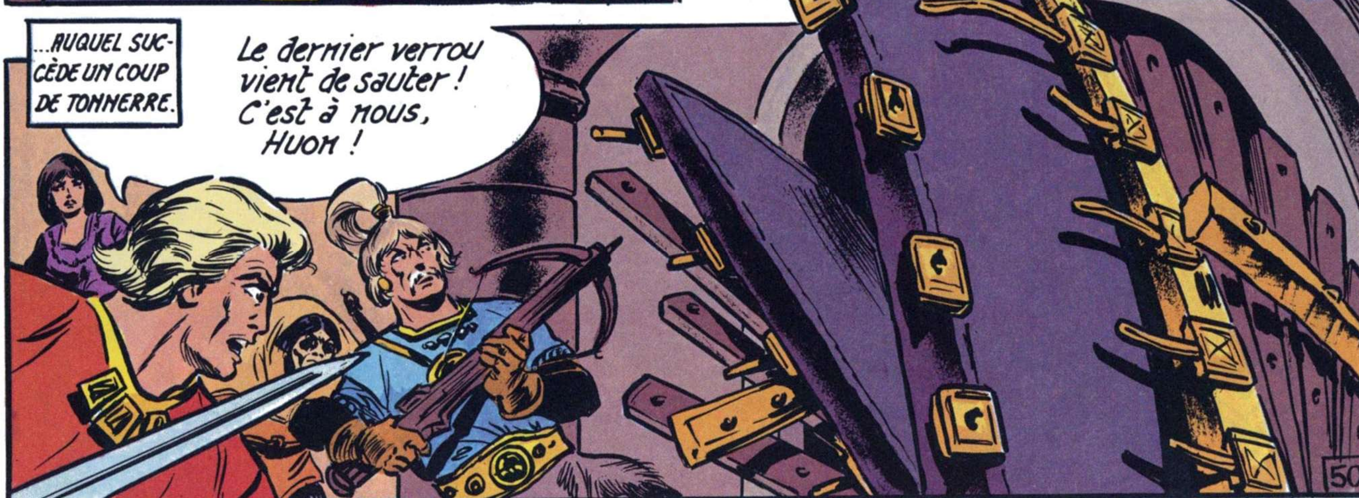

C'EST UN GROUILLEMENT DE MONSTRES IN-NOMMA-BLES...


... QUI VONT PRUDEMMENT SE NICHER AU FAÎTE DES MURS DU CHÂTEAU.


ENTRE-TEMPS AUX PORTES...
Pourquoi ces démons n'entrent-ils pas?
Ils laissent à leurs frères encore prisonniers et plus forts qu'eux le soin d'engager le combat !
Ciel ! Voyez-vous ce que je vois ?
49


SOUS UNE POUSSÉE FORMIDABLE, LA GRANDE PORTE BOMBE DE BAS EN HAUT.


NOS AMIS N'ENTENDENT D'ABORD QU'UN GRINCEMENT DE MÉTAL...


...AUQUEL SUCCÈDE UN COUP DE TONNERRE.
Le dernier verrou vient de sauter ! C'est à nous, Huon !
50

DERRIÈRE LA PORTE FRACTURÉE S'ÉTEND UNE GALERIE OÙ S'AGITENT DES CRÉATURES INFERNALES...

Vous entendez ce grondement qui approche ? Attention ! Les voilà !!!

51












Les signes runiques ont en effet un pouvoir magique ! Mais pourrons-nous tenir bon ?


Contre de telles épées, personne n'est de taille, Johan ! La victoire est à nous !


Ne triomphe pas trop vite, Huon ! Regarde là-bas !
53


DANS UN VACARME ÉPOUVANTABLE, UNE SECONDE VAGUE DE MONSTRES FRANCHIT LA PORTE ET SE RUE SUR LES CHEVALIERS.


MAIS LES INVINCIBLES ÉPÉES FONT DES RAVAGES TERRIBLES DANS LES RANGS DES ASSAILLANTS.
ZARO QUI TIRE FLÈCHE APRÈS FLÈCHE NE REMARQUE PAS LA SOUDAINE FRAYEUR D'INGRID.
54


ENTOURÉE DE SES ALLIÉS INFERNAUX QUI FOURMILLENT DANS LA GALERIE, UNE SOMBRE SILHOUETTE S'AVANCE, L'ÉPÉE À LA MAIN.


Regarde, Johan ! Notre ennemi mortel !
Gardian, le Maître des Portes !


Me voici revenu, Ingrid ! Plus fort que jamais !
Tes jours sont comptés. Mais je veux d'abord te dire pourquoi et comment j'ai choisi le camp du Peuple de la Nuit !


Ma résidence forcée à Castellamare me devenait insupportable. Il y a un an, j'ai franchi les portes pour rejoindre les Maudits !
J'ai aménagé dans mon mausolée un passage secret me mettant en liaison avec le monde souterrain. J'ai pu ainsi tout observer !
Mais pourquoi ? Où tout cela te mène-t-il ?


Avec l'aide du Peuple de la Nuit, je veux soumettre l'univers et fonder un empire tout-puissant. A présent, je vais anéantir tes chevaliers servants ! Lequel d'abord ?


Laisse-le moi ! Il faut l'abattre une fois pour toutes !
Veille sur Ingrid, Huon ! Je m'occupe de lui !

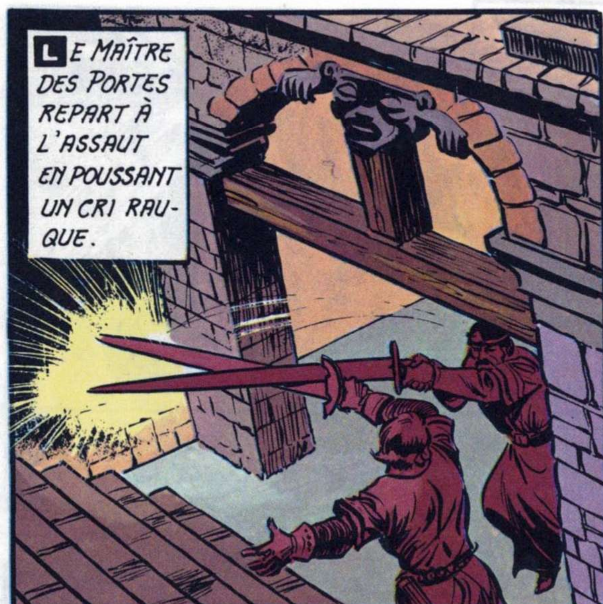

IMMOBILE, LE CHEVALIER ATTEND L'ASSAUT DE GARDIAN.


INGRID, ZARD ET HUON SONT TENDUS À L'EXTRÊME.
Les signes runiques donnent aussi à l'épée de Gardian une puissance magique. Ce duel va être terrible !


DES ÉTINCELLES JAILLISSENT...
... LORSQUE LES DEUX ÉPÉES SE HEURTENT.


LE CHOC EST SI VIOLENT QUE GARDIAN ET JOHAN RECULENT EN CHANCELANT, LEURS ÉPÉES FAISANT BALANCIERS.


UNE COLONNE DE PIERRE EST FENDUE EN SON MILIEU.
57


LE MAÎTRE DES PORTES REPART À L'ASSAUT EN POUSSANT UN CRI RAUQUE.


D'UN EFFORT SURHUMAIN, JOHAN BLOQUE L'ÉPÉE DE GARDIAN QUI, ...

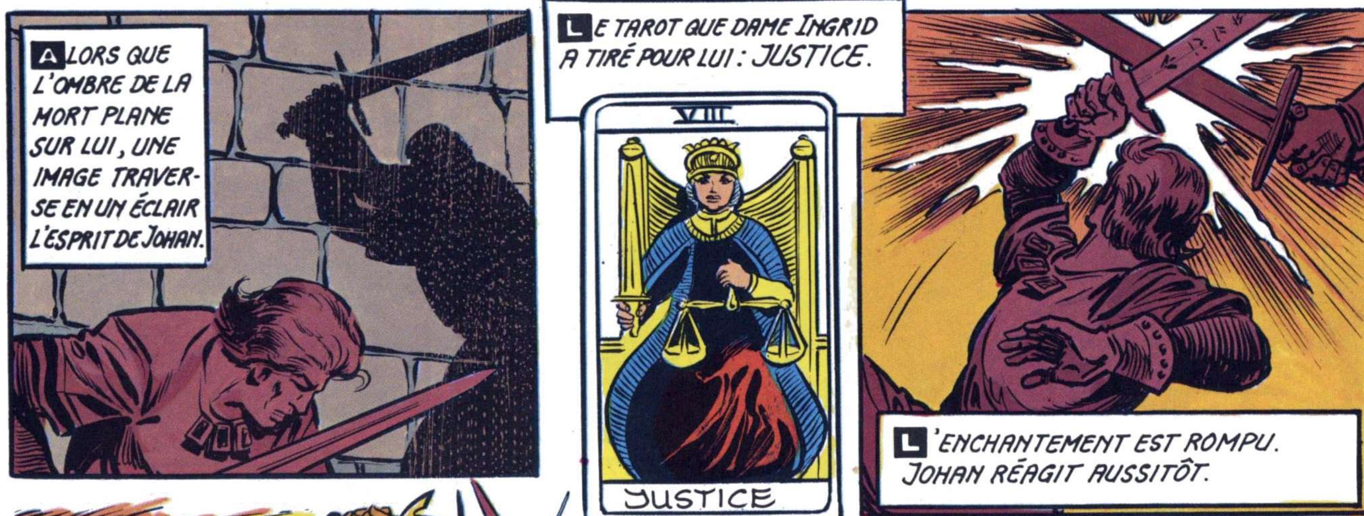

... EN REBONDISSANT, ENTAILLE UNE POUTRE.


GARDIAN LÈVE SON ÉPÉE POUR PORTER UNE NOUVELLE ATTAQUE ET...


... SON REGARD MAGNÉTIQUE SE FIXE SUR LES YEUX DE JOHAN.
58


Rappelle-toi notre précédent duel ! Lorsqu'en rêve, tu as vécu ta mort ! Regarde-moi dans les yeux !
ÉTOURDI, LE CHEVALIER ROUGE BAISSE SON ÉPÉE.
Plus de flèches ! Johan est perdu, à moins que...
Huon ! Vite, va aider Johan !


MAIS UN NOUVEL ASSAUT DU PEUPLE DE...
...LA NUIT A ISOLÉ HUON.
Hahaha ! Exactement comme dans ton rêve !
SÛR DE VAINCRE, GARDIAN S'APPRÊTE À DONNER LE COUP DE GRÂCE.
59


ALORS QUE L'OMBRE DE LA MORT PLANE SUR LUI, UNE IMAGE TRAVERSE EN UN ÉCLAIR L'ESPRIT DE JOHAN.
LE TAROT QUE DAME INGRID A TIRÉ POUR LUI : JUSTICE.
VIII
JUSTICE
L'ENCHANTEMENT EST ROMPU. JOHAN RÉAGIT AUSSITÔT.


IL SE REDRESSE ET PASSE À L'ATTAQUE À SON TOUR.
Surtout ne pas fixer les yeux de Gardian. Se concentrer sur son arme !
60


PEU À PEU, JOHAN FAIT RECULER SON ADVERSAIRE...


UNE PARTIE DU PEUPLE DE LA NUIT SUIT ANXIEUSEMENT LES PHASES DU COMBAT.


ACCULÉ, GARDIAN APPELLE SES ALLIÉS À L'AIDE.


ET UNE MEUTE HURLANTE SE JETTE SUR LE CHEVALIER ROUGE.

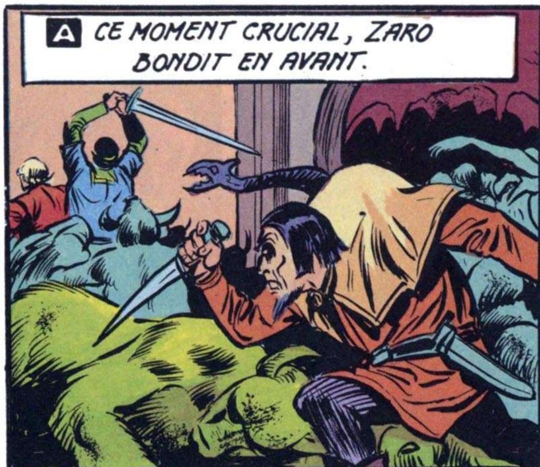

61


JOHAN SE DÉFEND COMME UN LION, FRAPPANT DE TAILLE ET D'ESTOC POUR CONTENIR LES DÉMONS.


MAIS IL EST MENACÉ DANS LE DOS PAR GARDIAN.


HUON REMARQUE LE DANGER. HÉLAS, IL EST TROP LOIN POUR AIDER SON FRÈRE D'ARMES.


Johan ! Attention ! Mon Dieu, il ne m'entend pas !
62


A CE MOMENT CRUCIAL, ZARO BONDIT EN AVANT.


IL POIGNARDE GARDIAN DANS LE DOS.


UN HURLEMENT TERRIBLE JAILLIT DES RANGS DU PEUPLE DE LA NUIT.


ZARO A BEAU S'AGRIPPER À SON ANCIEN MAÎTRE, IL EST ENTRAÎNÉ PAR LA MEUTE DANS LA GALERIE.


Zaro s'est sacrifié pour nous ! Il faut le secourir, Huon !
63


A GRANDS COUPS D'ÉPÉE, LES CHEVALIERS SE FRAIENT UN CHEMIN PARMI LES DÉMONS HURLANTS.


PAS ASSEZ VITE TOUTEFOIS POUR SAUVER ZARO QUI DISPARAÎT DANS LES TÉNÈBRES AVEC SES ENNEMIS.


Trop tard, Huon ! Zaro est perdu !
Nous avons la victoire, mais nous ne pouvons pas aller le rechercher dans cette obscurité !


Revenez vite, nous devons refermer les portes !
64


Refermer les portes, Ingrid ? Mais comment ?
Vous pouvez abattre les murs à coups d'épée et provoquer un éboulement !


ICI AUSSI, LE POUVOIR MAGIQUE DES ÉPÉES FAIT MERVEILLE.


ET BIENTÔT, L'ACCÈS À LA GALERIE SOUTERRAINE DU PEUPLE DE LA NUIT SE TROUVE COMPLÈTEMENT BOUCHÉ.


Nous oublions quelque chose ! Les monstres qui sont perchés sur les murs du château !
65


INGRID ET LES CHEVALIERS SE RENDENT AU PIED DES MURS. IL FAIT JOUR.
Encore une défaite pour les monstres, Johan !


La lumière les a surpris, brûlés et... pétrifiés !


Gardian n'est plus. Tout danger est écarté. Je puis vous parler librement, Ingrid !
Je vous renouvelle ma prière de pouvoir vivre ici avec vous. J'attends votre réponse ?


Puissent-ils s'accorder ! Pour moi, il me reste un détail à régler !
66

















LORSQUE JOHAN QUITTE CASTELLAMARE, LE PAYSAGE DÉSOLÉ A FAIT PLACE À UNE CAMPAGNE VERTE ET RIANTE QUI ACCUEILLE LE RETOUR DES PREMIERS PAYSANS.

FIN

68

IMPR. SMITS WOMMELGEM—ANTWERPEN



Le Chevalier Rouge

Johan, le Chevalier Rouge, combat sans merci les forces du mal. Personnifiées par des scélérats de toutes sortes: oppresseurs et tyrans sanguinaires, magiciens et sorcières, démons et autres êtres nuisibles. Vaillant et désintéressé, il remporte de brillantes victoires malgré des résistances acharnées.

ISBN: 90 02 01841 X D/1984/0034/322 2/02/1985 N.: 96 / F.: 4